

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD/MI**

Skripsi

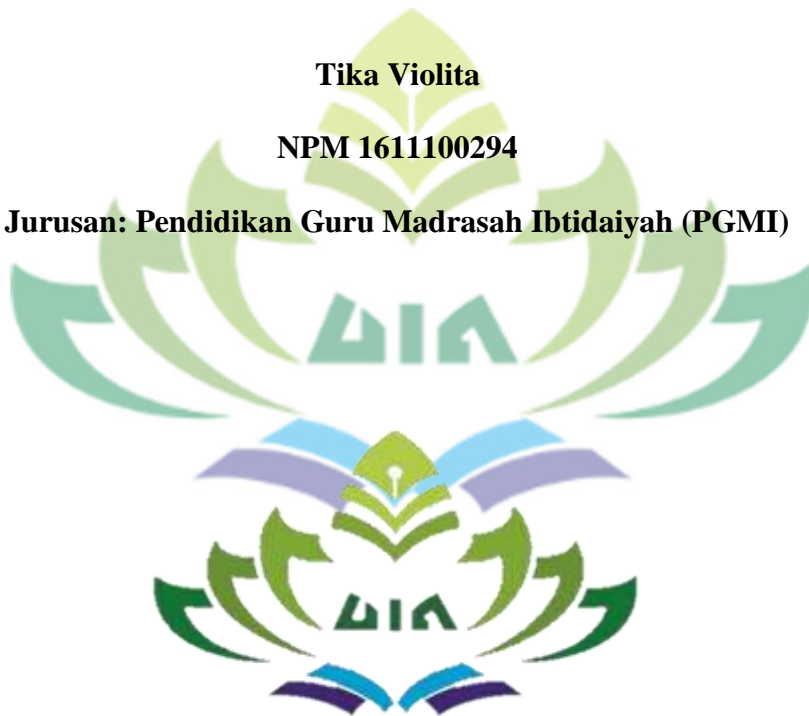
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Tika Violita

NPM 1611100294

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**TIKA VIOLITA
NPM. 1611100294**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : KAMRAN LC, M.S.I

Pembimbing II : YUDESTA ERFAYLIANA, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI

Oleh

TIKA VIOLITA

Penelitian ini dilakukan karena belum dikembangkan media pembelajaran tematik menggunakan permainan tradisional *engklek* di kelas V SDIT Tresna Asih dan MIN 3 Bandar Lampung. Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik sudah menggunakan media pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hanya berupa buku dan gambar saja, serta belum pernah diterapkannya belajar sambil bermain. Penelitian ini mengenai pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and development* atau *R&D*). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan permainan *engklek* dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan permainan *engklek* sebagai media pembelajaran tematik yaitu menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik kelas V SD/MI.

Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa permainan tradisional *engklek* pada pembelajaran tematik dengan persentase kelayakan ahli media 86% dan ahli materi 86% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 91,17% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 93,41% serta respon pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan tradisional *engklek* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Media, Permainan, Permainan Tradisional, *engklek*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TIKA VIOLITA

NPM : 1611100294

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional *Engklek* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juli 2020

Penulis,



Tika Violita

NPM. 1611100294



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SD/MI
Nama : TIKA VIOLITA
NPM : 1611100294
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Kamran L.G. M.S.I
NIP. 197804132011011003

Pembimbing II

Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP. -

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Telp: (0721) 703289 Bandar Lampung

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI"** disusun oleh **TIKA VIOLITA, NPM: 1611100294** Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pada Hari/Tanggal : **Kamis, 15 Oktober 2020**, pukul : **08:00-10:00 WIB**, tempat : **di Dalam Jaringan Aplikasi Zoom**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Syofnidah Ifrianti, M. Pd	(.....)
Sekretaris	: Yuli Yanti, M. Pd.I	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Nasir, M. Pd	(.....)
Penguji Pendamping I	: Kamran, L.C. M.S.I	(.....)
Penguji Pendamping II	: Yudesta Erfayliana, M.Pd	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP: 196408281988032002

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٤٠﴾

Artinya: “39) Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang Telah diusahakannya, 40) Dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihat (kepadanya).” (Q.S. An-Najm: 39-40)¹



¹ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books), h. 527.

PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang teramat dalam kepada Allah SWT atas keridhoan-Nya yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat. Penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta dan terkasih, Bapakku Rasta dan Mamahku Nurhasanah. Tak bosan-bosan nya Bapak yang selalu mengantar dan jemput Tika kuliah dari semester 1 , berangkat PPL hingga saat ini, dan Mamah yang tak bosan-bosan nya selalu mengingatkan Tika agar tidak malas dan segera menyelesaikan skripsinya. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai salah satu tanda kecil bakti, hormat dan rasa terima kasih ku atas kesabaran, kasih sayang, dan dukungan tiada henti dari Bapak dan Mamah.
2. Kedua saudara kandungku tercinta, Kakakku Kiki ratna Noer Rezeki dan Adikku Agus Muhammad Bintang.
3. Rekan-rekan karibku (Amel, Ani, Sofi, Alfi, Ade, Atikah, Ica, Nita, Erma, Mayca, Dwi, Rohimah).
4. Pasanganku Marwan Ismail.
5. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang ku banggakan.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Tika Violita, dilahirkan di Kota Tangerang pada tanggal 02 April 1999, anak kedua dari pasangan suami istri yang bernama Rasta dan Nurhasanah. Peneliti memiliki satu kakak perempuan yang bernama Kiki Ratna Noer Rezeki dan satu adik laki-laki yang bernama Agus Muhammad Bintang.

Peneliti mengawali pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darul Huda, kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta 20 Bandar Lampung, setelah dari SMP peneliti melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Taruna Bandar Lampung, dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan tingkat Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung,

Pada tahun 2016, peneliti diterima sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN. Pada bulan Agustus 2019 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Desa Karang Raja, Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan. Peneliti melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan di MI Al-Khairiyah Kupang Teba, Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Juli 2020
Yang membuat,

Tika Violita

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, terucap rasa syukur segala puji bagi Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan proposal ini, penulis banyak menerima bantuan serta bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Prodi dan Ibu Nurul Hidayah selaku Sekretaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Bapak Kamran LC, M.S.I selaku Pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd, Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku validator ahli media dan ahli materi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama masih duduk dibangku kuliah.

6. Bapak Muhammad Risandi, S.Pd selaku kepala sekolah SDIT Tresna Asih Bandar Lampung dan Ibu Jariatun, S.Pd selaku wali kelas V, beserta seluruh staff dan dewan guru SDIT Tresna Asih Bandar Lampung yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Rahmawati, S.Ag,MM.Pd selaku kepala madrasah MIN 3 Bandar Lampung dan Mersi Rosmawati, S.Pd selaku wali kelas V, beserta seluruh staff dan dewan guru MIN 3 Bandar Lampung yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Siswa/siswi kelas V SDIT Tresna Asih Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, khususnya PGMI kelas F angkatan 2016 yang sudah memberikan semangat kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berkontribusi atas pembuatan skripsi ini.

Akhirnya penulis memanjatkan doa kehadirat Allah. Semoga jerih payah Bapak/Ibu dan rekan-rekan sekalian akan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model.....	14
B. Acuan Teoritik	15
1. Media Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Manfaat Media Pembelajaran	18
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
d. Dasar Pertimbangan dalam Pemilihan Media	21
2. Permainan/Bermain.....	22
a. Pengertian Permainan/Bermain.....	22
b. Jenis-jenis Permainan.....	23
c. Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	25
d. Hubungan Media Pembelajaran dengan Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	27
3. Pembelajaran Tematik di SD	29
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	29
b. Karakteristik Pembelajaran tematik	31
c. Materi Tematik.....	31
4. Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru	33
5. Pengembangan Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	34
6. Manfaat Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	36
7. Kelebihan Pengembangan Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	36

8. Prosedur Pengembangan Permainan Tradisional <i>Engklek</i>	37
a. Aturan Permainan.....	37
b. Pelanggaran.....	38
c. Langkah-langkah permainan.....	38
C. Penelitian Relevan.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	42
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	42
D. Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
F. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengembangan Media	69
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	69
a. <i>Analysze</i>	69
b. <i>Design</i>	69
c. <i>Development</i>	71
d. <i>Impementation</i>	82
e. <i>Evaluaton</i>	88
B. Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	98

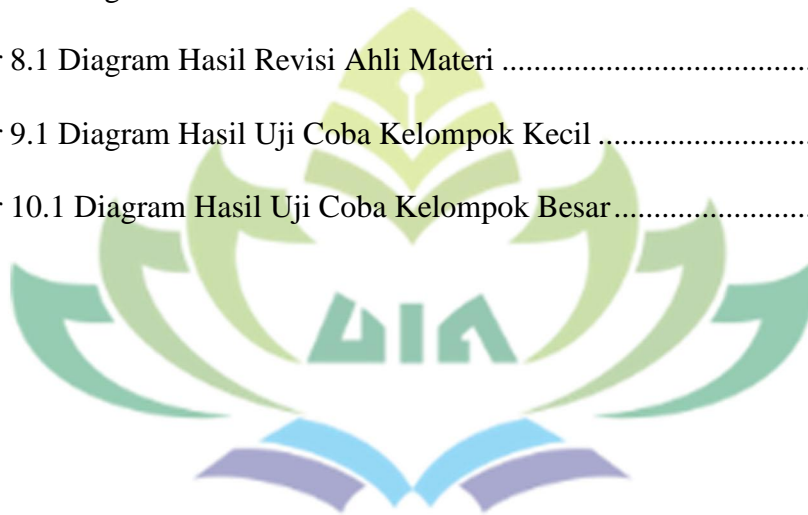
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Produk Lama Dan Produk Baru	33
Tabel 2.1 Skor Penilaian Uji Coba.....	67
Tabel 2.2 Kriteria Uji Kemenarikan.....	67
Tabel 2.3 Kriteria Kelayakan	68
Tabel 3.1 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	72
Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	72
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi 1	74
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 2	74
Tabel 5.1 Saran Dan Masukan Desain Ahli Media.....	76
Tabel 6.1 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1	78
Tabel 6.2 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2	78
Tabel 7.1 Saran Dan Masukan Validator Ahli Materi	80
Tabel 7.2 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 1	80
Tabel 7.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 2	81
Tabel 8.1 Hasil Validasi Draft I Dan II.....	82
Tabel 9.1 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil SDIT Tresna Asih	83
Tabel 9.2 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil MIN 3 B.Lampung.....	84
Tabel 10.1 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar SDIT Tresna Asih.....	85
Tabel 11.1 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar MIN 3 B.Lampung	86
Tabel 11.1 Hasil Respon Pendidik 1	87
Tabel 11.2 Hasil Respon Pendidik 2	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Pengembangan Addie	43
Gambar 2.1 Tampilan Awal Pembuatan	46
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kosong.....	47
Gambar 2.3 Tampilan Menyisipkan Gambar	47
Gambar 2.4 Tampilan Setelah Gambar Sudah Disisipkan.....	48
Gambar 2.5 Tampilan Mengganti Warna Background	48
Gambar 2.6 Tampilan Menyisipkan Gambar Anak-Anak	49
Gambar 2.7 Tampilan Menyisipkan Shape Lingkaran Dan Menambahkan Angka	50
Gambar 2.8 Tampilan Hasil Akhir Rancangan Media.....	50
Gambar 3.1 Tampilan <i>Question Card</i> Bagian Depan	51
Gambar 3.2 Tampilan <i>Question Card</i> Bagian Belakang	52
Gambar 3.3 Tampilan <i>Special Card</i>	53
Gambar 3.4 Tampilan <i>Answer Card</i> Bagian Depan.....	53
Gambar 3.5 Tampilan <i>Answer Card</i> Bagian Belakang.....	54
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Bagian Luar	55
Gambar 4.2 Tampilan Sampul Bagian Dalam	56
Gambar 4.3 Tampilan Prakata.....	56
Gambar 4.4 Tampilan Pendahuluan	57
Gambar 4.5 Tampilan Daftar Isi	57
Gambar 4.6 Tampilan Ki Dan Kd	58

Gambar 4.7 Tampilan Pengertian Permainan	58
Gambar 4.8 Tampilan Tujuan Dan Spesifikasi Pengembangan Permainan	59
Gambar 4.9 Tampilan Prosedur Permainan	59
Gambar 4.10 Tampilan Penutup	60
Gambar 4.11 Tampilan Daftar Pustaka	60
Gambar 4.12 Tampilan Riwayat Penulis	61
Gambar 5.1 Diagram Hasil Validasi Media	73
Gambar 6.1 Diagram Hasil Validasi Materi	75
Gambar 7.1 Diagram Hasil Revisi Ahli Media	79
Gambar 8.1 Diagram Hasil Revisi Ahli Materi	81
Gambar 9.1 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	84
Gambar 10.1 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Observasi Pra penelitian	98
Lampiran 2 Instrumen Hasil Observasi Pra penelitian	99
Lampiran 3 Kisi-kisi Wawancara Pra penelitian	100
Lampiran 4 Hasil Wawancara Pra penelitian	101
Lampiran 5 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	107
Lampiran 6 Surat Pengantar Validasi	110
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi	114
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1	117
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 1	127
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2	137
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 2	145
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Peserta didik	153
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Pendidik	162
Lampiran 14 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil	171
Lampiran 15 Hasil Ujicoba Kelompok Besar	172
Lampiran 16 Data Hasil Respon Pendidik	174
Lampiran 17 Surat Izin Pra Penelitian	175
Lampiran 18 Surat Balasan Pra Penelitian	177
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian	179
Lampiran 20 Surat Balasan Penelitian	180
Lampiran 21 Nota Dinas	182
Lampiran 22 Kartu Konsultasi Bimbingan	184

Lampiran 23 Silabus	186
Lampiran 24 Dokumentasi.....	197



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keluarga merupakan pendidikan pertama bagi anak dalam penyusunan kematangan individu dan struktur kepribadian anak.² Dalam proses perkembangan anak tentu ia akan mengikuti berbagai kebiasaan dan perilaku orang tua nya dengan demikian keluarga adalah elemen pendidikan yang paling nyata, tepat dan amat besar pengaruhnya terhadap kepribadian anak. Jika orang tua dapat memberikan contoh dan teladan yang baik, maka sikap anak tidak akan berbeda dengan orang tuanya. Demikian sebaliknya, apabila orang tua tidak dapat memberikan contoh dan teladan yang baik, maka orang tua tidak bisa berharap lebih kepada anaknya. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, tergantung dari pola asuh orang tuanya.³

Pendidikan kedua diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah secara formal dengan mencakup perluasan ilmu pengetahuan dan pembelajaran sepanjang hidup. Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam kemajuan suatu bangsa dan kemajuan hidup manusia. Dengan adanya suatu pendidikan formal seseorang dapat menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Peran lembaga pendidikan untuk membentuk karakter dan akhlak peserta didik sangat besar. Dengan demikian, faktor

² Nureva, dan Rachmawati Putri. "Pengaruh Gender Terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 35 Gedong Tataan kabupaten Pesawaran." *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No. 2, (Desember 2018), h. 209.

³ *Ibid.*

penentu proses pendidikan yang berkualitas adalah dengan menciptakan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang tidak hanya memiliki ilmu pengetahuan saja, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam menciptakan suasana terhadap proses pembelajaran.⁴

Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga, melalui tiga ranah aspek tersebut harus saling berkesinambungan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, menggembirakan, serta dapat merangsang daya kreatifitas peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting yakni, mengembangkan kemampuan minat dan bakat, upaya pembentukan karakter individu menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan lingkungannya. Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi insan yang cerdas serta berakhlak sehingga mampu memberikan kontribusi positif terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.⁵ Sesuai dengan firman Allah Swt. Pada Q.S Al-Ankabuut: 43 sebagai berikut.

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 64.

⁵ Dian Andesta Bujuri, dan Masnun Baiti. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontektual." *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No.2, (Desember 2018), h. 184-197.

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.” (Q.S Al-Ankabuut: 43)⁶

Selain itu, firman Allah Swt. Pada Q.S Al-Mujadalah: 11, sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadalah: 11)⁷

Sesuai dengan ayat yang telah dipaparkan bahwa seorang pendidik harus mempunyai ilmu serta pengetahuan yang luas, berakhlak mulia, dan memperhatikan perkembangan serta kemajuan zaman, karena pendidik adalah sosok yang digugu dan ditiru. Sehingga, apapun yang dikerjakan oleh pendidik, mulai dari pakaiannya, sikapnya, perilakunya akan berpengaruh juga terhadap peserta didik nantinya. Sesungguhnya Allah maha mengetahui apa yang hamba-Nya kerjakan.

Secara spesifik, globalisasi mendorong terjadinya perubahan peran institusi pendidikan. Peran sebagai institusi pembelajaran tradisional tidak dapat dipertahankan lagi dan perlu diubah menjadi institusi pencipta

⁶ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books), h. 401.

⁷ *Ibid.* h. 543.

pengetahuan.⁸ Dengan begitu, Pendidikan harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill*) agar kelak dapat berdiri secara mandiri. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut diperlukan perubahan mendasar yang berkaitan dengan kurikulum. Perlu diterapkan kurikulum berbasis kompetensi dan karakter yang dapat membentuk sikap dan kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi dengan mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupannya.

Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan ketercapaian pendidikan, serta dalam penerapannya menggunakan pendekatan pembelajaran tematik dari kelas I sampai kelas VI.⁹ Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan kompetensi dari berbagai mata pelajaran untuk dikemas dalam suatu tema tertentu.¹⁰ Menurut Kemendikbud yang dikutip dari jurnal Yeni Puji Astuti, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung kepada anak, pemisahan mapel tidak kelihatan atau antar mata pelajaran menyatu, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.¹¹

⁸ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 51.

⁹ *Ibid*, h. 49

¹⁰ *Ibid*.

¹¹ Yeni Puji Astuti. "Pembelajaran Tematik Berbasis Real Object di Sekolah Dasar". *Jurnal Autentik*, Vol. 1, No. 1, (Januari 2017), h. 12-13.

Desain pembelajaran tematik memungkinkan anak secara individual menjelajahi minatnya dan mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik.¹² Pembelajaran tematik ini menekankan pada kemampuan berfikir serta pemahaman peserta didik dengan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Sebagaimana firman Allah dalam surat Yunus ayat 58 sebagai berikut:

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِّمَّا تَجْمَعُونَ ﴿٥٨﴾

Artinya: "Katakanlah (Muhammad): "Dengan kurnia Allah dan rahmat-Nya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. kurnia Allah dan rahmat-Nya itu adalah lebih baik dari apa yang mereka kumpulkan". (Q.S. Yunus: 58)¹³

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada ayat tersebut, bahwa proses pembelajaran harus dibuat mudah sekaligus bermakna dan menyenangkan agar dapat membuat anak mudah dalam memahami materi pelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran sangat mengasyikkan dan menggembirakan.

Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Sejalan dengan teori Ausabel yang dikutip dari jurnal Restu Ria Wantika, berpendapat bahwa pembelajaran harus mengembangkan potensi kognitif peserta didik melalui proses pembelajaran yang bermakna dan

¹² Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, h. 15.

¹³ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books). h. 215

menyenangkan, dengan melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁴ Proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan akan tercipta apabila terdapat sarana dan prasarana yang memadai.

Salah satu sarana dan prasarana yang penting dalam pembelajaran tematik adalah tersedia nya media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan suatu benda atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam pembelajaran. Media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik belum seluruhnya menggunakan media pembelajaran.

Hal itu dapat diketahui peneliti saat observasi pra survey yang dilakukan di kelas V SDIT Tresna Asih dan kelas V MIN 3 Bandar Lampung, dengan memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran pendidik hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar, serta papan tulis dan poster atau gambar sebagai media pembelajarannya, serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal tersebut didukung dengan angket analisis kebutuhan yang disebar kepada peserta didik untuk memperoleh informasi terkait aktivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru serta media apa yang mereka butuhkan. Dengan itu,

¹⁴ Restu Ria Wantika. "Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berdasarkan Teori Beban Kognitif". *Jurnal Buana Pendidikan*, No. 23, (Februari 2017), h. 43.

maka peneliti memperoleh hasil bahwa kurangnya media yang menarik, beberapa peserta didik suka bermain dan mengobrol pada saat proses belajar mengajar, peserta didik sangat senang jika ada media pembelajaran berupa permainan, dan peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengajak mereka sambil bermain, agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Dari wawancara yang dilakukan kepada Ibu Jariatun, S.Pd selaku guru kelas V di SDIT Tresna Asih, dan Ibu Mersi Rosmawati MP, S.Pd selaku guru kelas V di MIN 3 Bandar Lampung, menyampaikan bahwa terdapat beberapa kendala pada saat proses pembelajaran, salah satunya beberapa peserta didik kurang memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran, dengan beberapa peserta didik mengalihkannya dengan asyik sendiri dengan teman sebangkunya dan terkadang mengobrol pada saat pembelajaran. Sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka peneliti mengembangkan media yang inovatif dan belum digunakan sebelumnya oleh pendidik, yaitu media pembelajaran berupa permainan, karena salah satu karakter anak adalah menyukai aktifitas bermain, baik disekolah maupun dilingkungan rumahnya, maka pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki peserta didik perlu didorong agar dapat berkembang secara optimal.¹⁵

Aktivitas bermain yang dilakukan hendaknya menjadi perhatian pendidik, karena melalui permainan tersebut banyak manfaat yang bisa diperoleh anak, jika permainan tersebut mendapat arahan dari guru. Prinsip

¹⁵ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, h. 7.

bermain sambil belajar dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar.¹⁶ Dalam bermain anak mempunyai kebebasan untuk menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi kehendak hatinya. Suasana seperti ini akan mendorong peserta didik semakin bersemangat dan lebih giat belajar.¹⁷ Oleh karena itu, pendidik harus dapat menciptakan bentuk permainan yang kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dapat memberikan kegembiraan kepada anak-anak dan memiliki nilai-nilai budaya.¹⁸ Jika dikaji lebih jauh permainan tradisional ini dapat menyehatkan tubuh, karena tubuh dituntut untuk bergerak didalam setiap permainannya. Sesuai dengan firman Allah Swt. Pada Q.S Yunus ayat 57 sebagai berikut:



يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِّمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى
وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ ﴿٥٧﴾

Artinya: “Hai manusia, Sesungguhnya Telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman.” (Q.S Yunus: 57).¹⁹

¹⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 2.

¹⁷ Yudesta Erfayliana. “Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak.” *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 3, No. 1, (Juni 2016), h. 146.

¹⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 2.

¹⁹ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books), h. 215

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan bahwa dengan mempelajari Al-Qur'an maka kita dapat mengetahui segala macam penyakit, meskipun begitu kita harus tetap menjaga kesehatan kita dengan cara hidup sehat, makan-makanan sehat, dan tentunya dengan berolahraga. Untuk usia anak sekolah dasar, olahraga yang dapat dilakukan bisa dengan melakukan gerakan-gerakan dasar secara rutin seperti bermain permainan tradisional. Dengan rutin bermain permainan tradisional, maka otomatis anak akan banyak mengeluarkan keringat dan tentunya dengan begitu zat-zat penyakit di dalam tubuh akan keluar melalui keringat.

Maka dibutuhkan suatu pengembangan media pada pembelajaran tematik yang dapat dilakukan sambil bermain, lebih menarik perhatian peserta didik dan dapat digunakan sebagai alat menyampaikan materi yaitu media permainan tradisional *engklek*. Dalam hal ini pengembangan media permainan tradisional *engklek* dimaksudkan agar permainan ini dapat digunakan di kelas sebagai media pembelajaran, sehingga permainan ini bukan hanya sekedar permainan saja, namun dapat memuat materi pelajaran yang akan disampaikan dan membuat suasana pembelajaran mengasyikkan.

Permainan tradisional *engklek* atau *Sunda Manda* adalah sebuah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak pedesaan di Indonesia.²⁰ Permainan *engklek* diyakini memiliki nama asli '*Zondag Maandag*' yang merupakan bahasa Belanda, diyakini permainan tradisional ini dibawa ke Indonesia oleh Belanda. Permainan ini mengedepankan usaha

²⁰ Krisna Pebryawan. "Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern", *Magistra*, No. 92, Juni 2015. h. 64.

dalam menyelesaikan permainannya. Sedangkan, di Roma permainan ini disebut '*Hopscotch*' yang mempunyai arti *Hop* (melompat atau lompat) dan *Scotch* (garis-garis yang ada dalam permainan).²¹ Penjajahan Roma bermula dari Negara Inggris hingga Skotlandia. Mereka mengajarkan gaya hidup, budaya dan jenis permainan, salah satu nya permainan *engklek* kepada anak-anak Inggris dan Skotlandia.

Permainan ini banyak digemari oleh masyarakat dewasa dan anak-anak, sampai akhirnya Skotlandia pindah ke Amerika dan menetap disana dan permainan ini menjadi favorit seluruh dunia termasuk Asia dan Alaska. Sehingga anak-anak dari Belanda juga menggemari nya dan membawa nya ke Indonesia.²²

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diwujudkan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Tradisional *Engklek* sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI". Dalam rencana penelitian, peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media sebagai upaya untuk mengatasi hambatan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media kurang menarik.

²¹ Asep Sahrudin dan Trisnawati. "Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik MA Global School." *SJME*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2018), h. 34.

²² *Ibid.*

2. Belum tersedianya media pembelajaran yang dapat sambil bermain.
3. Media yang digunakan masih berupa gambar dan belum pernah menggunakan media permainan tradisional *engklek* di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu:

1. Media pembelajaran tematik yang dikembangkan berupa permainan tradisional *engklek*.
2. Materi yang disajikan hanya tema peristiwa dalam hidup semester 2 kelas V.
3. Pengujian produk dibuat hanya untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan media pembelajaran dan tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan dan kemenarikan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI?

3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik, Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta untuk membantu guru mempermudah menyampaikan materi.

- b. Bagi peserta didik, Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²³ Salah satu jenis dari metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴ Dengan kata lain sebagai metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan mengikuti arus perkembangan zaman.

Menurut Gay, Mills, dan Airasian dalam skripsi Yunita Munandar, menyatakan bahwa tujuan utama penelitian pengembangan ini bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang lebih baik dari sebelumnya yang kemudian akan digunakan pada dunia pendidikan, produk yang dihasilkan mencakup materi ajar, dan materi media.²⁵

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 2.

²⁴ *Ibid*, h. 30.

²⁵ Yunita Munandar, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*. (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 13.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang terdahulu menjadi produk yang lebih baik, yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah untuk melihat kelayakan media permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan produk. Namun pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan dari Robert Maribe branch, yang terdapat 5 langkah yang biasa disebut dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), *Evaluation* (Evaluasi).

B. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin "*Medius*" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima

pesan.²⁶ Sehingga, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.²⁷ Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, ia memiliki minat dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda, peranan guru tidak hanya sebatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih dan pengelola kegiatan pembelajaran dengan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁸

Menurut Himmatul Ulya, mengemukakan media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media yang berarti alat atau sarana, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang untuk belajar, sehingga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menunjang

²⁶ Syafruddin Nurdin dan Adriantoni. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 119.

²⁷ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 126.

²⁸ Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 21.

kegiatan proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.²⁹

Dari berbagai pengertian media di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disampaikan melalui pesan-pesan baik tertulis maupun tidak tertulis dengan bertujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar secara efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.³⁰ Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah berupa materi pelajaran, sumber pesannya adalah guru atau bisa juga media, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesannya adalah peserta didik.

²⁹ Himmatul Ulya. *Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. (Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus, 2017), h. 373.

³⁰ Udin Sidik Sidin. "Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5". *Jurnal Seman TIK*, Vol. 2, No. 2, (Juli-Desember 2016), h. 116.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dari buku Syafruddin Nurdin dan Adrianoni, mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain³¹:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif, dengan mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Irwandi dan Siti Juriah, manfaat media pembelajaran sebagai berikut:³²

- 1) Membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- 2) Membantu keefektifan proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Meminimalisir sifat pendidik yang masih tradisional atau kaku.
- 5) Pembelajaran yang lebih logis dan sistematis.
- 6) Pembelajaran lebih konkrit.
- 7) Memperjelas pesan yang disampaikan.

³¹ Syafruddin Nurdin dan Adrianoni. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). h. 120.

³² Irwandi dan Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 05, No. 1, (April 2016), h. 35.

- 8) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan minat dan bakat.
- 9) Terjadinya interaksi yang lebih antara guru dengan peserta didik.
- 10) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Agni Era Hapsari, ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain:³³

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik bagan, kartun, poster dan lain-lain. Media grafis juga biasa disebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, seperti diorama.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film strips dan lain-lain.

Menurut Asyhar yang dikutip dalam jurnal Agni Era Hapsari, mengelompokkan 4 jenis media pembelajaran, sebagai berikut:³⁴

- 1) Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti buku, jurnal, gambar, peta, dan sebagainya.
- 2) Media audio yaitu media yang hanya mengandalkan indra pendengaran, seperti tape recorder dan radio.

³³ Agni Era Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Scholaria*, Vol. 7, No. 1, (Januari 2017), h. 5.

³⁴ *Ibid.*

- 3) Media audiovisual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan dan indra pendengaran sekaligus, seperti film, video, dan sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran.

Sebagaimana Allah telah menjelaskan bahwa berbagai macam objek ilmu atau fenomena, Allah telah memberikan sarana yang harus digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam hal ini adalah media pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibu mu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kau bersyukur”. (Q.S. An-Nahl: 78)³⁵

Berdasarkan ayat yang telah disebutkan, menjelaskan bahwa Allah Swt. Menciptakan manusia dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun, maka Allah Swt. Memberikan alat berupa indra pendengaran, penglihatan dan hati, agar dapat menjadi media dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Sama halnya dengan media pembelajaran, media pembelajaran dibuat untuk menjadi alat dalam

³⁵ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books), h. 275.

menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan mudah.³⁶

d. Dasar Pertimbangan dalam Pemilihan Media

Menurut Wilkinson yang dikutip dari buku Syafruddin Nurdin dan Adrianтони, mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain:³⁷

1) Tujuan.

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan membantu dalam proses pemahaman peserta didik.

2) Ketepatangunaan.

Dalam penggunaan media tentunya harus tepat dan sesuai dalam materi pelajaran yang akan dijelaskan. Apabila dalam materi yang dijelaskan tentang tumbuhan, maka media yang tepat berupa gambar, video atau langsung secara nyata ke lingkungan sekolah.

3) Keadaan peserta didik.

Dalam penggunaan media tentunya harus melihat kecenderungan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Apakah peserta didik jauh lebih memahami materi dengan penggunaan media gambar atau dengan media video atau sebagainya.

³⁶ Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 2.

³⁷ Syafruddin Nurdin dan Adrianтони. *Kurikulum dan Pembelajaran*. h. 125.

4) Ketersediaan.

Walaupun media dinilai sangat tepat untuk penunjang proses pembelajaran dalam mencapai tujuan, tetapi percuma saja jika media tersebut tidak dapat digunakan karena tidak tersedia.³⁸

Oleh sebab itu, kreatifitas dan inovatif guru disini sangat berperan dalam mencegah ketidaktersediaan media pembelajaran di sekolah.

5) Biaya.

Biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

2. Permainan/Bermain

a. Pengertian Permainan/Bermain

Menurut Piaget, bermain dapat diartikan kegiatan yang dilakukan berkali-kali untuk mencari kesenangan.³⁹ Kata “permainan” berasal dari kata “main” yang berarti kegiatan untuk melakukan perbuatan kesenangan. Permainan dapat menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya.⁴⁰ Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Melalui sebuah permainan seorang anak dapat belajar banyak hal, karena dengan bermain anak merasa senang dan bahagia serta mampu berkonsentrasi lebih lama sehingga

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 144.

⁴⁰ Muhammad Algiffari. “Perancangan Motion Graphic (Bumber In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat”. *Jurnal Sketsa*, Vol. 2, No. 1, (April 2017), h. 50.

kemampuan mengingat mereka lebih baik.⁴¹ Sehingga, dapat disimpulkan permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan terjadi pada masa awal anak-anak untuk melatih keterampilan serta kemampuan tertentu lainnya.

Melalui permainan anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, bahasa anak, psikomotorik anak, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain anak akan mendorong anak lebih kreatif. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku untuk setiap anak di sepanjang zaman, bersifat fleksibel, memiliki konteks yang spontan dan hubungan sosial serta menjadi sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungannya.

b. Jenis-jenis Permainan

Permainan menurut masa nya dibagi menjadi 2 jenis, sebagai berikut:

1) Permainan Tradisional

Menurut Santrock yang dikutip dari buku Euis Kurniati, menyatakan bahwa permainan tradisional ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dengan melibatkan kesetiaan dan komitmen

⁴¹ Rosa Delima. *Et. al.* "Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun". *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 1, No. 1, (April 2017), h. 41.

pada aturan-aturan permainan yang telah ada dan disepakati bersama, tentunya harus disetujui oleh setiap pemain sebelum permainan dilakukan.⁴² Permainan tradisional memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul disuatu daerah dapat juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya.

Menurut Sri Handayani, permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan budaya dari zaman nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan agar terus bertahan keberadaannya, disamping itu permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak. Macam-macam permainan tradisional antara lain: permainan bekel, *engklek* (taplak), lompat tali, gobak sodor, gasing, kelereng, petak umpet dan lain sebagainya.⁴³

Berbagai teori telah mengungkapkan tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang memiliki nilai kebersamaan, kejujuran, lapang dada, tanggung jawab, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang

⁴² Euis Kurniati. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 1.

⁴³ Sri Handayani. "Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia dalam Perangkat Berbasis Android". *Jurnal The Messenger*, Vol. VIII, No. 2, (Juli 2016), h. 63.

dimiliki anak, sehingga dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya.

2) Permainan Modern

Permainan modern adalah sebuah permainan yang tercipta di masa sekarang dan dimainkan dengan menggunakan alat canggih seperti: komputer, handphone, tablet, gadget dan sebagainya.⁴⁴ Meskipun permainan modern ini lebih canggih namun memiliki manfaat yang lebih sedikit daripada permainan tradisional. Permainan ini dilakukan seorang diri, duduk tenang, dan sambil bersantai, sehingga membuat anak-anak menjadi sosok yang egois, tidak mau bergerak dan tak lagi peka dengan lingkungannya. Sehingga, membawa pengaruh terhadap karakter anak yang menjadi individualis dan sulit beradaptasi dengan lingkungan.

c. Permainan Tradisional *Engklek*

Permainan tradisional *engklek* atau *Sunda Manda* atau Sonlah adalah sebuah permainan tradisional yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya, alat yang digunakan dalam permainan ini potongan genting/keramik yang biasa disebut gacu'.⁴⁵

⁴⁴ Setiya Yunus Saputra, "Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar, *Jurnal ELSE*, Vol. 1, No. 1, (Agustus 2017)", h. 86.

⁴⁵ Euis Kurniati. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 91.

Permainan ini sudah banyak dikenal oleh anak-anak pendesaan di Indonesia.

Permainan engklek diyakini memiliki nama asli '*Zondag Maandag*' yang merupakan bahasa Belanda, diyakini permainan tradisional ini dibawa ke Indonesia oleh Belanda.⁴⁶ Permainan ini mengedepankan usaha dalam menyelesaikan permainannya. Sedangkan, di Roma permainan ini disebut '*Hopscotch*' yang mempunyai arti *Hop* (melompat atau lompat) dan *Scotch* (garis-garis yang ada dalam permainan).⁴⁷ Penjajahan Roma bermula dari Negara Inggris hingga Skotlandia. Mereka mengajarkan gaya hidup, budaya dan jenis permainan, salah satu nya permainan *engklek* kepada anak-anak Inggris dan Skotlandia.

Permainan ini banyak digemari oleh masyarakat dewasa dan anak-anak, sampai akhirnya Skotlandia pindah ke Amerika dan menetap disana dan permainan ini menjadi favorit seluruh dunia termasuk Asia dan Alaska. Sehingga anak-anak dari Belanda juga menggemari nya dan membawa nya ke Indonesia.⁴⁸ Permainan *engklek* juga dimaksudkan untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung seperti nilai sosial, nilai moral, kejujuran, lapang dada, tanggung jawab dan sebagainya.

⁴⁶ Krisna Pebryawan. "Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern", h. 64.

⁴⁷ Asep Sahrudin dan Trisnawati. "Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik MA Global School." h. 34.

⁴⁸ *Ibid.*

Menurut Askalin yang dikutip dari jurnal Ni Gusti Ayu Kadek Fitri Novianti dan kawan-kawan, menyatakan bahwa permainan *engklek* merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak perempuan di gang-gang atau halaman rumah dengan memerlukan keseimbangan untuk melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak yang harus dilewati.⁴⁹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan permainan tradisional *engklek* merupakan permainan yang menggunakan petak-petak yang harus di lompati menggunakan satu kaki dengan memerlukan keseimbangan dan biasa dimainkan oleh anak perempuan.

d. Hubungan Media Pembelajaran dengan Permainan Tradisional *Engklek*

Belajar adalah hal yang membosankan jika dikemas dalam suasana kaku, dan terpaku pada materi dalam waktu lama. Bukan hanya dirasakan oleh anak-anak, bahkan usia remaja hingga dewasa pun tetap saja merasa aktivitas belajar tidak menyenangkan lagi. Dengan demikian, akan berdampak negatif terhadap pemahaman materi yang sulit untuk dimengerti anak karena faktor konsentrasi yang melemah dalam situasi belajar yang terlalu menjenuhkan.

⁴⁹ Ni Gusti Ayu Kadek Fitri Novianti, *Et. al.* "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semeseter II TK Widya Santhi". *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 3, No. 1, (2017), h. 3.

Berbagai metode serta media diupayakan lebih menarik dalam proses pembelajaran,⁵⁰ mulai dari belajar di luar kelas, belajar dengan irama, belajar dengan nyanyian, dan belajar melalui permainan, tentu saja permainan yang mengandung nilai budi pekerti dan edukasi.⁵¹ salah satu nya adalah permainan tradisional *engklek*. Pembelajaran akan lebih hidup dan menyenangkan apabila dilakukan dengan bermain. Sebagaimana firman Allah dalam surat Yunus ayat 58 sebagai berikut:

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِّمَّا يَجْمَعُونَ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad) : "Dengan kurnia Allah dan rahmat-Nya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. kurnia Allah dan rahmat-Nya itu adalah lebih baik dari apa yang mereka kumpulkan”. (Q.S. Yunus: 58)⁵²

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat mudah sekaligus menyenangkan agar dapat meningkatkan daya konsentrasi anak dan mudah dalam menyerap materi pelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak membosankan lagi.

Permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran bukan hanya sekedar permainan saja, tetapi juga mengandung nilai-

⁵⁰ Sohibun dan Filza Yualiana Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*”, Tadris: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02, No. 2, (2017), h. 122.

⁵¹ Krisna Pebryawan. “Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern”, h. 67.

⁵² Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books). h. 215.

nilai budi pekerti yang bermanfaat bagi anak, serta jelas ada sasarannya dan bisa dilakukan sebagai aktivitas pembelajaran di kelas dalam memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan tradisional *engklek*, disamping kegunaannya sebagai media pembelajaran, permainan tradisional ini memiliki manfaat yang baik untuk peserta didik yaitu dengan belajar disiplin terhadap aturan-aturan permainan yang telah disepakati, mengembangkan kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis.⁵³

3. Pembelajaran Tematik di SD

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pendidikan memiliki kedudukan sebagai media yang berpengaruh untuk kemajuan suatu bangsa terhadap apa yang diperoleh melalui pengembangan sumber daya manusia disetiap aspeknya.⁵⁴ Menurut Rusman, pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara mandiri

⁵³ Krisna Pebryawan. "Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern". h. 67.

⁵⁴ Ismail Suardi Wekke dan Ridha Windi Astuti, "Kurikulum 2013 di MI; Implementasi di wilayah Minoritas Muslim" Tadris; *Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiyah*, Vol.02 No.1 (2017), h.33.

maupun kelompok, aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik.⁵⁵

Menurut Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari tema atau topik tertentu dan kemudian ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah, implementasi pembelajaran tematik ini mengacu pada pertimbangan kesesuaian dengan perkembangan fisik dan psikis peserta didik.⁵⁶

Pembelajaran tematik dimaknai dengan penggabungan beberapa mata pelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu serta memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.⁵⁷ Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, berkesan dan menarik.

⁵⁵ Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. h. 139.

⁵⁶ Abd. Kadir dan Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 1.

⁵⁷ Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiyah*, Vol. 2, No. 2, (2017), h. 140.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut:⁵⁸

- 1) Berpusat pada peserta didik (*Student Center*).
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- 3) Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas.
- 4) Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- 5) Bersifat fleksibel.
- 6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Materi Tematik (Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan)

Dalam pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran ini peneliti menerapkannya pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI semester 2 pada Tema 7 yaitu peristiwa dalam kehidupan. Dimana dalam tema ini terdapat 3 subtema, yaitu peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dan peristiwa mengisi kemerdekaan. Uraian mata pelajaran subtema 1, 2, dan 3 meliputi mata pelajaran PPkn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, dan IPA.

⁵⁸ Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. h. 146.

Dalam pembelajaran tema ini banyak mengandung hapalan karena menjelaskan tentang sejarah atau peristiwa pada masa penjajahan. Sejarah merupakan salah satu bidang ilmu yang meneliti secara sistematis perkembangan masyarakat di masa lampau beserta seluruh kejadian dengan maksud untuk menilai secara kritis agar dijadikan pedoman penentu keadaan sekarang, serta arah tujuan dan program masa mendatang.⁵⁹ Belajar pada sejarah tentu akan bermanfaat dan diperintahkan dalam Islam. Sebagaimana firman Allah dalam surat Yusuf ayat 111 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ
وَلَكِن تَصَدِّقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ
يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

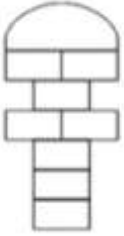


Artinya: “Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (Q.S Yusuf: 111)

Ayat diatas menjelaskan bahwa sejarah mampu memberi petunjuk bagi sikap dan tindakan dimasa kini dan di masa yang akan datang, selain itu sejarah juga mampu membuat individu belajar dari kejadian masa lampau. Tema ini banyak menceritakan tentang sejarah atau peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

⁵⁹ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h.169.

4. Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru

Permainan tradisional *engklek* lama dan permainan tradisional *engklek* baru memiliki perbedaan, yang dimana dalam penerapannya tentu berbeda, permainan lama hanya dimainkan di atas tanah atau di halaman sekitar rumah. Sedangkan permainan *engklek* yang ingin dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan tentunya mengikuti perkembangan zaman, tanpa mengurangi nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan tersebut. Pernyataan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Produk Lama	Produk Baru
 <p>Desain <i>engklek</i> Lama</p>  <p>Cara permainan <i>engklek</i> lama</p>	 <p>Desain pengembangan <i>engklek</i></p>

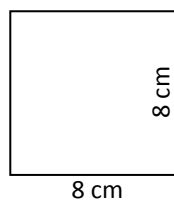
Tabel 1.1
Perbandingan produk lama dan produk baru

5. Pengembangan Permainan Tradisional *Engklek*

Permainan tradisional *engklek* atau *Sunda Manda* atau *Sonlah* adalah sebuah permainan tradisional yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya, alat yang digunakan dalam permainan ini potongan genting/keramik yang biasa disebut *gacu*.⁶⁰ Permainan ini sudah banyak dikenal oleh anak-anak pedesaan di Indonesia. Dalam hal ini permainan tradisional *engklek* dimodifikasi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tematik di kelas, agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

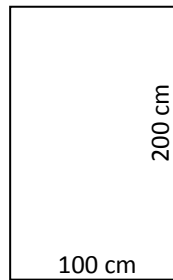
Spesifikasi pengembangan permainan tradisional *engklek*, sebagai berikut:

- a. Permainan *engklek* berupa banner.
- b. Terdapat buku panduan dalam pengembangan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran, yang berisikan tata cara permainan dan spesifikasi permainan. Buku berukuran kertas B5.
- c. *Gacu* dalam pengembangan permainan tradisional *engklek* ini, berbentuk persegi, dengan ukuran 8 cm x 8 cm.



⁶⁰ Euis Kurniati. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, h. 91.

- d. Ukuran media 100 cm x 200 cm.



- e. Terdapat pertanyaan pada lingkaran angka yang terdapat pada permainan *engklek*.
- f. Pertanyaan berupa kartu, yang berjumlah 6 kartu yang terdiri dari 4 *question card* dan 2 *special card*, disertai dengan 4 *answer card*.
- g. Kartu berukuran 7 cm x 10 cm.



Pada tahap pengembangan permainan tradisional engklek ini peneliti mendesain menggunakan software *Adobe Photoshop* versi CC dengan ukuran 100 cm x 200 cm. Adapun cara pengoperasian *Adobe Photoshop* adalah sebagai berikut:

- Download aplikasi *Adobe Photoshop* dari internet.
- Kemudian install aplikasinya.
- Jika sudah terinstall, klik icon *Adobe Photoshop*.
- Setelah sudah terbuka, aplikasi siap untuk digunakan.

6. Manfaat Permainan Tradisional *Engklek*

Menurut Krisna Pebryawan, permainan *engklek* memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:⁶¹

- a. Membawa pengaruh positif terhadap kecerdasan kinestetik, karena dengan bermain *engklek* maka tubuh anak akan terlatih untuk bergerak, perkembangan jasmani terlihat ketika anak mampu menggunakan seluruh bagian tubuhnya.
- b. Meningkatkan kecerdasan intrapersonal, dengan bermain *engklek* maka kecerdasan anak akan terasah, ditandai dengan kemampuan dalam diri dan bertindak.
- c. Meningkatkan kecerdasan interpersonal, dengan bermain *engklek* anak menjadi lebih peka dengan lingkungan terutama teman-temannya. Anak akan terlatih untuk mengerti maksud, tujuan, dan perasaan orang lain, serta melatih kepekaan anak dalam membaca ekspresi wajah, suara, dan gerakan tubuh.
- d. Meningkatkan kecerdasan naturalis, dengan bermain *engklek* membantu anak dalam memahami alam dan sekitarnya dengan mengenal gejala-gejala alam, bentuk-bentuknya.⁶²

7. Kelebihan Pengembangan Permainan *Engklek*

Permainan *engklek* yang peneliti kembangkan memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

⁶¹ Krisna Pebryawan. "Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern", h. 67.

⁶² *Ibid.*

- a. Permainan memuat materi pelajaran.
- b. Permainan dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas.
- c. Permainan lebih terarah.
- d. Melatih motorik kasar dan keseimbangan.
- e. Dikemas secara modern, dan praktis
- f. Permainan lebih menarik dengan berbagai warna yang terdapat didalamnya.

8. Prosedur Pengembangan Permainan *Engklek*

Dalam pengembangan permainan *engklek* memiliki beberapa prosedur dalam permainan, antara lain:

- a. Aturan permainan
 - 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - 2) Masing-masing kelompok mendapatkan media permainan *engklek* berupa banner.
 - 3) Setiap kelompok terdiri dari ketua dan anggota.
 - 4) Didalam setiap lingkaran nomor terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok.
 - 5) Pertanyaan berupa kartu yang dipegang oleh guru.
 - 6) Lingkaran angka yang sudah di lempar oleh satu kelompok, maka kelompok lain tidak boleh melempar pada lingkaran yang sama.
 - 7) Permainan dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama yaitu setelah masing-masing kelompok mendapatkan banner, seluruh anggota

kelompok wajib bermain, dan hanya ketua kelompok yang diperbolehkan melempar gacu dari arah belakang sebagai penentuan pertanyaan yang akan didapatkan untuk kelompoknya, dengan waktu ± 10 menit. Selanjutnya pada sesi kedua yaitu setelah masing-masing kelompok telah mendapatkan *Question Card*, maka secara bersama-sama seluruh anggota kelompok diwajibkan menuliskan pertanyaan kembali dibukunya masing-masing dan menjawab pertanyaannya, dalam waktu 5 menit.

- 8) Bagi kelompok yang mendapatkan *special card*, maka perwakilan kelompok wajib membacakan teks yang terdapat pada *special card*, lalu berganti pemain untuk memainkan kembali permainan sampai mendapatkan *question card*.

b. Pelanggaran

Dalam pengembangan permainan ini terdapat jenis pelanggaran yang dibolehkan dan dilarang, antara lain:

- 1) Dibolehkan:
 - a) Menggantikan ketua kelompok untuk bermain.
- 2) Dilarang:
 - a) Menginjak batas garis.
 - b) Lompat dengan dua kaki.

c. Langkah-langkah permainan

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam memainkan permainan tradisional *engklek*, antara lain:

- 1) Masing-masing ketua kelompok *hompipah* untuk menentukan urutan bermain.
- 2) Kelompok yang mendapatkan urutan pertama adalah kelompok yang dapat memainkan permainan terlebih dahulu.
- 3) Ketua kelompok melempar *gacu* (pin) pada lingkaran angka permainan *engklek*.
- 4) Ketua kelompok mulai melompat dengan satu kaki dan melengkahi lingkaran yang terdapat *gacu*, melompat sampai ke lingkaran angka 6, kemudian berhenti sejenak di luar lingkaran angka 6 dan kembali melompat lagi dengan posisi satu kaki yang masih diangkat, untuk mengambil *gacu* yang terdapat didalam lingkaran angka.
- 5) Setelah *gacu* diambil dan ketua berada di luar lingkaran, ketua kelompok membalikkan badan, kemudian melempar *gacu* ke arah belakang.
- 6) Jika lemparan *gacu* melewati garis, maka berhak mengulang sebanyak 4 kali.
- 7) Ketua kelompok mengambil kartu pertanyaan kepada guru sesuai dengan lingkaran angka jatuhnya *gacu*.
- 8) Ketua kelompok bersama anggota mendiskusikan jawaban dari pertanyaan tersebut.
- 9) Selanjutnya sama seperti itu.

- 10) Jika lemparan gacu kelompok berikutnya mengenai lingkaran angka yang sama dengan kelompok sebelumnya, maka ketua kelompok berhak melempar lagi sebanyak 3 kali.
- 11) Pemenang ditentukan dengan perolehan point terbesar pada setiap pertanyaan yang terdapat dikartu.

C. Penelitian Relevan

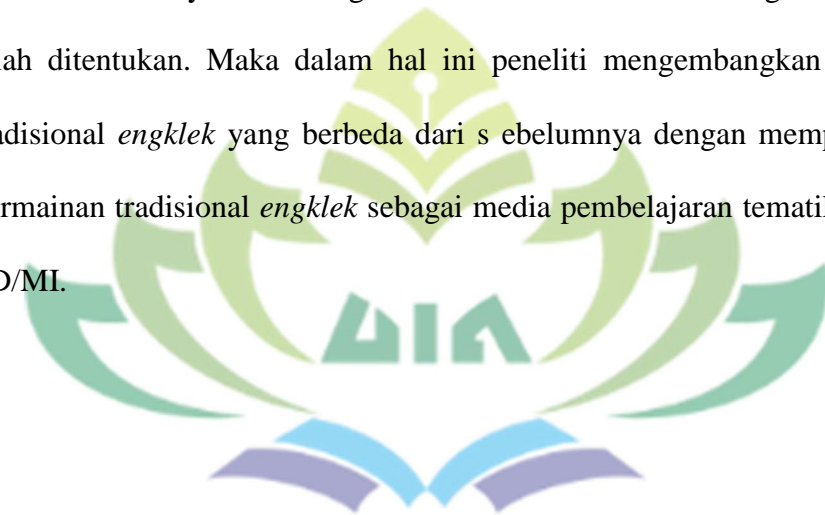
Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan serta spesifikasi perbedaan produk yang terdahulu dengan produk yang akan peneliti lakukan dijelaskan pada tabel, sebagai berikut:

1. Mardhani Putra Mashudhi, dengan judul Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah layak berupa permainan engklek yang dimodifikasi dengan menggunakan musik instrumental. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 78,7% dan rata-rata penilaian dari ahli media dengan memperoleh persentase 84%. Sehingga dapat dijumlahkan persentase yang diperolehnya sebesar 81,35%. Berdasarkan kriteria penilaian produk ini dinyatakan layak.⁶³

⁶³ Mardhani Putra Mashudhi, *Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*, (Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, 2016).

2. Pramesti Regita, dengan judul Pengembangan Permainan *Engklek* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan. Pada skripsi ini peneliti memperoleh hasil peningkatan kemampuan kecerdasan interpersonal anak sebesar 40% pada kategori berkembang sangat baik, dan 6% pada kategori berkembang sesuai harapan, sehingga produk dinyatakan layak.⁶⁴

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian diatas, peneliti menyimpulkan media yang telah dikembangkan oleh beberapa peneliti tersebut sudah layak untuk digunakan dan berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Maka dalam hal ini peneliti mengembangkan permainan tradisional *engklek* yang berbeda dari s ebelumnya dengan mempergunakan permainan tradisional *engklek* sebagai media pembelajaran tematik dikelas V SD/MI.



⁶⁴ Pramesti Regita, *Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, 2019).

DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, Muhammad, Perancangan Motion Graphic (Bumber In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat, *Jurnal Sketsa*, Vol. 2, No. 1, April 2017.
- Astuti, Yeni Puji, Pembelajaran Tematik Berbasis Real Object di Sekolah Dasar, *Jurnal Autentik*, Vol. 1, No. 1, Januari 2017.
- Bujuri, Dian Andesta dan Masnun Baiti, Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontektual, *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No.2, Desember 2018
- Delima, Rosa, *et. al.* Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun, *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 1, No. 1, April 2017.
- Erfayliana, Yudesta, Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak, *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 3, No. 1, Juni 2016.
- Handayani, Sri, Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia dalam Perangkat Berbasis Android. *Jurnal The Messenger*, Vol. VIII, No. 2, Juli 2016.
- Hapsari, Agni Era, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Scholaria*, Vol. 7, No. 1, Januari 2017.
- Hidayah, Nurul, Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar, *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2, No. 1, Juni 2015.
- Irwandi dan Siti Juariah. Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 05, No. 1, April 2016.
- Kadir, Abd. dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. (Surakarta: Ziyad Books)

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Siswa Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia edisi Revisi 2017*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Latifah, Sri, Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada Materi Air sebagai Sumber Kehidupan", *Jurnal Ilmiah Fisika Al-Biruni*, Vol. 04, No. 2, (2015).
- Madyawati, Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana, 2017
- Majid, Abdul, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Mashudhi, Mardhani Putra, *Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*, (Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, 2016).
- Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, Sam Farisa Chairul Haviana, Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert, *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* 1, No.2, Oktober 2016.
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Nureva, dan Rachmawati Putri, Pengaruh Gender Terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 35 Gedong Tataan kabupaten Pesawaran, *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No. 2, Desember 2018.
- Nurdin, Syafruddin dan Adrianoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Novianti, Ni Gusti Ayu Kadek Fitri, *Et. al.* Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Semeseter II TK Widya Santhi, *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 3, No. 1, 2015.

- Pebryawan, Krisna, Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern, *Magistra*, No. 92, Juni 2015.
- Pramesti Regita, *Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, 2019).
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
 _____, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016
- Sahrudin, Asep dan Trisnawati, Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik MA Global School, *SJME*, Vol. 2, No. 1, Januari 2018.
- Sidin, Udin Sidik, Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5. *Jurnal Seman TIK*, Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2016.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sohibun dan Filza Yualiana Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive* , Tadris: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02, No. 2, 2017.
- Syaifuddin, Mohammad, Implementasi Pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta, Tadris: *Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiyah*, Vol. 2, No. 2, 2017.
- Ulya, Himmatul, *Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus, 2017.
- Wahyu, Rizki, Rully Anggraini, Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMandMap pada Siswa SMA, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 1, 2016.
- Wantika, Restu Ria, Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berdasarkan Teori Beban Kognitif, *Jurnal Buana Pendidikan*, No. 23, Februari 2017.
- Wekke, Ismail Suardi dan Ridha Windi Astuti, Kurikulum 2013 di MI; Implementasi di wilayah Minoritas Muslim, Tadris; *Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiyah*, Vol.02 No.1 2017.

Wiarto, Giri, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Laksitas, 2016.

Yunita, Munandar, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS 02 Raman Utara Kabupaten lampung Timur*. (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2018)

